SNSP-ATCP-EUR

INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

JVC

LICENSED BY

Nintendo

CE

Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

CONTENTS

STARTING THE GAME 3

CONTROLS 3

GAME MENU 4

START GAME 4

OPTIONS 4

GAME SCREEN 5

WEAPONS 5

LEVELS 6

TIME WAITS FOR YOU!

Thanks to Max Walker and the Time Enforcement Commission (TEC), The time travel system created by Professor Kleindast, didn't fall into Senator Aaron MC Combs' hands, a new security system called Timescan has been developed to intercept immediately anyone who tries to change the course of history.

The use of Timescan makes interventions from Max Walker useless. After a last routine mission, he got ready to leave TEC offices when he noticed that a new company logo appeared on the electronic devices of the company: HKE - Hans Kleindast Electronics Inc.....

So the inventor of time travel, Professor Kleindast wasn't dead during the first experiment. Walker is suddenly teleported.....

He finds himself in a new building, seized by armed guards, who bring him in front of Kleindast. Kleindast hails Walker as the last Human able to travel through time.

Kleindast explains that he became the master of todays technology, the only one able to conceive timescan and since its turning on, the only one able to travel through time with impunity.

However, his status of Time Master bores him. He needs a valuable opponent to play against him on the board of time.

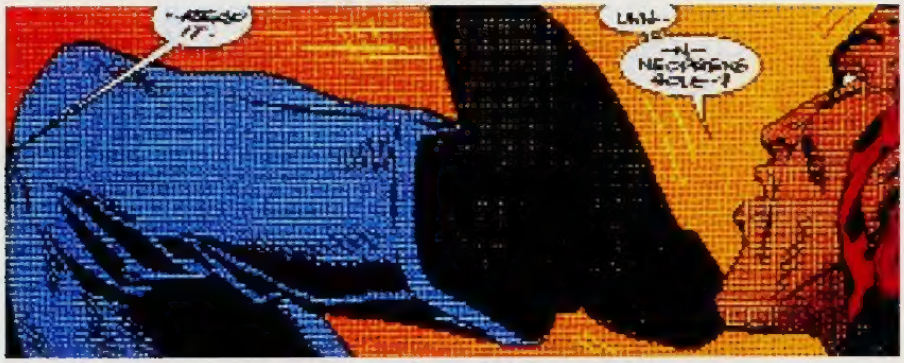
Kleindast gives to Walker a bracelet of temporal control and declares, "The duel begins".

As soon as Walker took the bracelet around his wrist, He's put by the guards into a time pod.

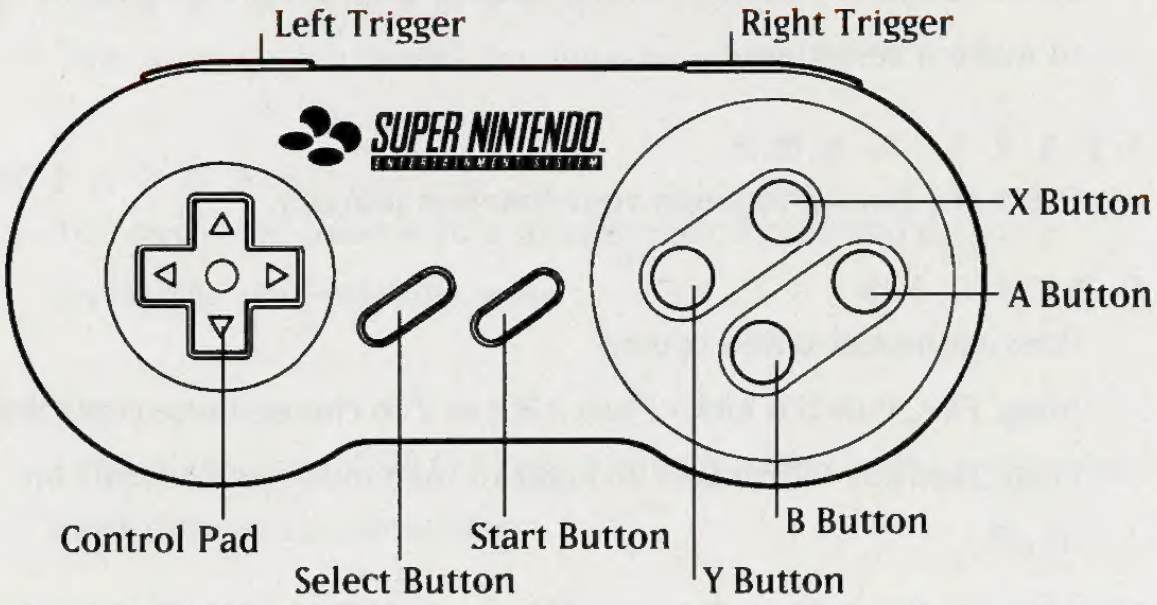
The engine starts immediately, and Walker is sent out into the endless corridors of time for his most dangerous mission ever.....

STARTING THE GAME

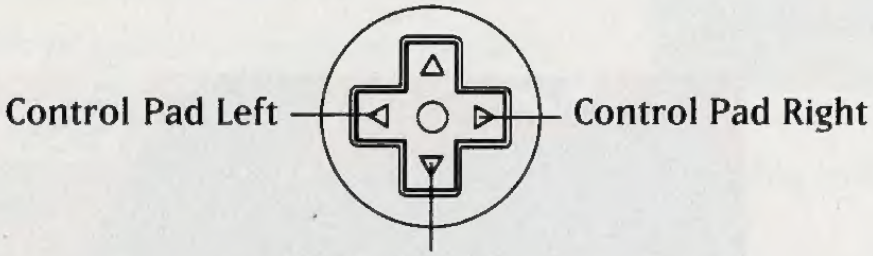
1. Turn off your Super Nintendo Entertainment System by sliding the POWER bar away from the Game Pak slot. Plug a game controller into your system.
2. Insert the TIMECOP Game Pak, label facing front, in the system slot.
3. Turn on the system by sliding the POWER bar toward the Game Pak slot.
4. When the Title screen appears, press the START Button to begin play.



CONTROLS



MOVE:	Press the Control Pad LEFT or RIGHT; Press DOWN to crouch.
UPPERCUT:	Press the LEFT or RIGHT Trigger.
TO KICK:	Press the A Button.
TO JUMP:	Press the B Button.
TO PUNCH:	Press the X Button.
TO SHOOT:	Press the Y Button.
TO USE BOMB:	Press the SELECT Button.
TO PAUSE:	Press the START Button.



G A M E

G A M E M E N U

To make a selection in the Main Game Menu, press UP or DOWN on the Control Pad to select an option, then press ANY Button to make a selection.

S T A R T G A M E

Press any button to begin your timeless journey.

O P T I O N S

Press any button to view options.

Jump, Fire, Punch & Kick - Push A,B,X or Z to choose these controls

Music, Sounds - Push Left or Right to turn music and sounds on or off

GAME SCREEN

SCORE

Here's how you're doing so far in your race against time!

HEALTH

A time traveller needs plenty of energy to ensure his destiny.

REMAINING LIVES

You can use Time Travel energy to regenerate.

TIMES REMAINING

You can only spend so much time in one sector before disintegration!

GUN SHOTS REMAINING

This is how many shots you have left in your pistol.

BOMBS REMAINING

This is how many bombs you have remaining.

WEAPONS

You begin the game with a standard hand gun (and on some levels, the sub-machine gun).

BOMB

Firing the powerful T.E.C. Ripple Bomb is recommended only in the most extreme circumstances!

LEVELS

WASHINGTON, D.C., T.E.C. HEADQUARTERS—2005

Blast back into the present—and Kleindast's dark alternate reality! Once you get past the security guard, you've gained access to the Classified area of T.E.C. HQ...keep the remaining goons down and you can discover Kleindast's secret plan for world domination...

SAN ANDREAS BREAK, UNDER THE OCEAN—1945

Kleindast plans to harvest a fortune in the ocean! Rare underwater metals are necessary for perfecting revolutionary new electronic components. To fight off Kleindast's army (and octopi!) you must use your feet and your trusty pistol. Use your shots wisely...it's sink or swim! Twice bitten and your underwater adventure is all washed up.

NEW YORK CITY, WALL STREET—1929

Kleindast has the Mob in his back pocket, they're everywhere, and they're after Walker. Drive-by shootings are nothing new in this version of 1929—one in which Kleindast tries to control the stock market as well! Not willing to give

up, Kleindast sends his robotic double after Walker, chasing him into a warehouse.

LAKE DORTMUND, GERMANY — 1944

Kleindast has a master plan to horde the German's gem and art treasures until benefiting from their peak value in 2005! Your mission is to recover the two trucks loaded with the treasure and hand them over to the arriving Allied troops.

LOS ANGELES BRAINBLAST FACTORY — 2117

Walker gets blasted to the only place he can stop Kleindast: his Brainblast production line shortly before it goes on the market. There's a wave of robots to battle before you find your way to Kleindast's inner sanctum. save your energy for the final battle: you and Kleindast in a jet pack duel high above the L.A. skyline.

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

WARRANTY

This product is guaranteed for a period required by the law of your country. This does not affect your statutory rights.

Virgin Interactive Entertainment reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. Virgin Interactive Entertainment makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

TABLE DES MATIÈRES

COMMENCER 11

CONTRÔLES 11

MENU DE JEU 12

COMMENCER À JOUER 12

OPTIONS 12

ÉCRAN DE JEU 13

ARMES 13

NIVEAUX 14

LE TEMPS VOUS ATTEND!

Grâce à Max Walker et à la Commission Temporelle (TEC), le système de voyage temporel du Professeur Kleindast n'est pas tombé aux mains du sénateur McComb. Un nouveau système de sécurité appelé TimeScan a été créé pour intercepter immédiatement toute personne essayant de changer le cours de l'histoire.

L'utilisation de Time Scan rend les interventions de Max Walker inutiles. Après une dernière mission de routine, il s'apprête à quitter les bureaux de TEC lorsqu'il se rend compte qu'un nouveau logo est apparu sur les appareils électroniques de la compagnie: HKE... Hans Kleindast Electronics Inc...

Ainsi l'inventeur des voyages temporels n'est pas mort lors de la première expérience. Soudain, Walker est téléporté...

Il se retrouve dans un nouveau bâtiment, entouré de gardes armés, qui l'amènent devant Kleindast.

Kleindast dit à Walker qu'il est le seul humain capable de voyager dans le temps. Il lui explique qu'il est devenu le maître des technologies modernes, le seul capable de concevoir TimeScan, et

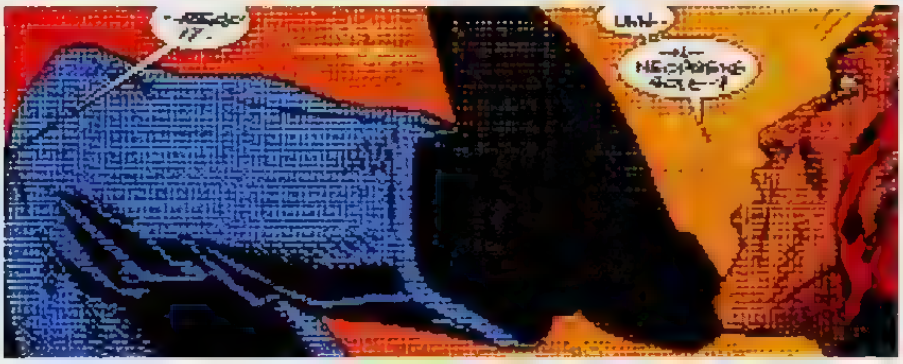
depuis, le seul à pouvoir voyager dans le temps impunément.

Cependant, son statut de maître du temps l'ennuie, il a besoin d'un adversaire de valeur avec lequel jouer sur l'échiquier du temps. Kleindast donne un bracelet contrôleur temporel à Walker et déclare "Que le duel commence".

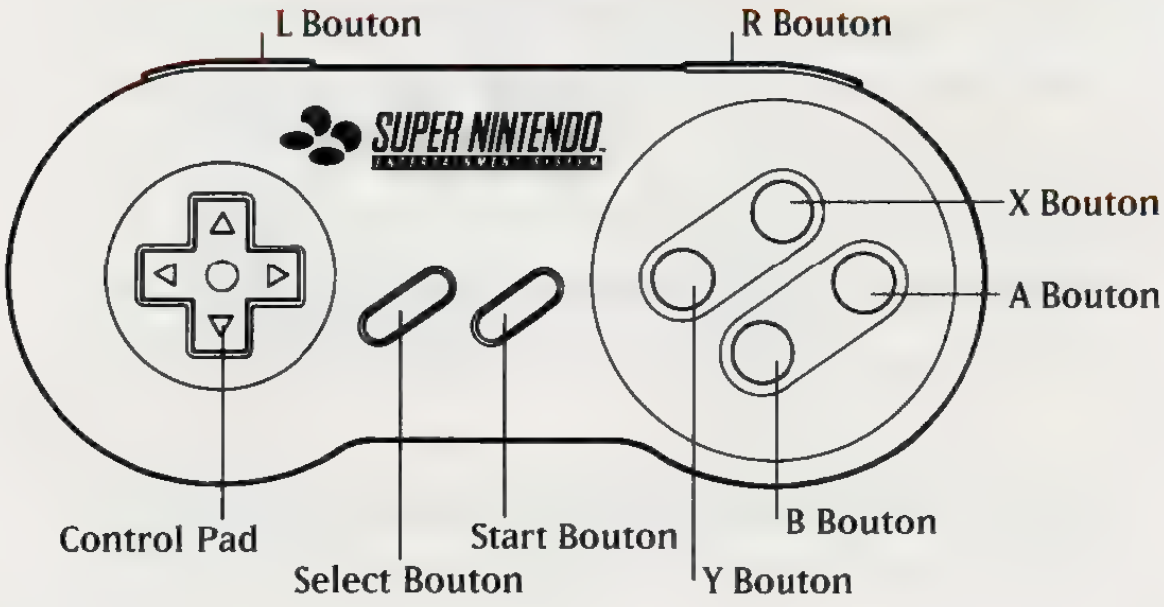
Dès que Walker enfile le bracelet, les gardes le poussent dans une nacelle temporelle. Le moteur se met en route immédiatement.Et Walker est envoyé dans les corridors infinis du temps pour la mission la plus dangereuse de sa vie...

COMMENCER

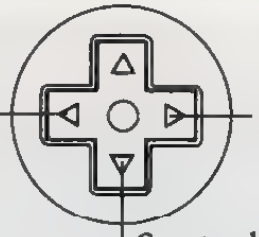
1. Éteignez votre Super Nintendo Entertainment System en faisant glisser la barre d'ALIMENTATION (POWER) loin de la fente pour les cartouches.
2. Insérez la cartouche TIMECOP, l'étiquette vers vous.
3. Allumez la console en faisant glisser la barre d'ALIMENTATION (POWER) vers la fente.
4. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur le bouton START pour commencer à jouer.



CONTRÔLES



SE DÉPLACER:	Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE sur le Control Pad; appuyez vers le BAS pour vous accroupir.
UPPERCUT:	Appuyez sur le bouton GAUCHE ou DROIT.
COUP DE PIED:	Appuyez sur le bouton A.
POUR SAUTER:	Appuyez sur le bouton B.
COUP DE POING:	Appuyez sur le bouton X.
POUR TIRER:	Appuyez sur le bouton Y.
POUR UTILISER BOMBE:	Appuyez sur le bouton SELECT.
POUR PAUSER LE JEU:	Appuyez sur le bouton START.



LE JEU

MENU DE JEU

Pour effectuer une sélection sur le menu principal du jeu, appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le Control Pad pour choisir une option, puis appuyez sur n'importe quel bouton pour la sélectionner.

COMMENCER (START GAME)

Appuyez sur n'importe quel bouton pour commencer votre voyage dans le temps.

OPTIONS

Appuyez sur n'importe quel bouton pour voir les options.

[NON ACTIVÉ DANS CETTE VERSION DU JEU]

ÉCRAN DE JEU

SCORE

Ici, vous pouvez voir comment vous vous débrouillez dans votre course contre la montre!

SANTÉ

Un voyageur temporel a besoin de beaucoup d'énergie pour survivre.

VIES RESTANTES

Vous pouvez utiliser l'énergie des Voyages Temporels pour vous régénérer.

TEMPS RESTANT

Vous ne pouvez rester qu'un temps limité dans chaque secteur avant de vous désintégrer!

COUPS RESTANTS

Cela vous indique combien il reste de balles dans votre revolver.

BOMBES RESTANTES

Le nombre de bombes qu'il vous reste.

ARMES

Vous commencez le jeu avec un revolver standard (et, à certains niveaux, la mitrailleuse).

BOMBE

N'utilisez cette bombe TEC hyper puissante que dans les situations extrêmes!

NIVEAUX

WASHINGTON, D.C., QUARTIER GÉNÉRAL DE TEC - 2005

Vous voilà projeté dans le présent, et dans la sombre réalité parallèle de Kleindast! Passez le garde et vous aurez accès à la zone top secrète du QG de TEC... Tenez les autres en respect et le plan secret de domination mondiale Kleindast sera à votre portée...

LA FAILLE DE SAN ANDREAS, SOUS L'OCÉAN - 1945

Kleindast a l'intention de récolter une fortune... dans l'océan! De rares métaux sous-marins sont nécessaires à la fabrication de nouveaux composants électroniques révolutionnaires. Pour repousser l'armée de Kleindast (et les pieuvres!), servez-vous de vos pieds et de votre fidèle revolver. Tirez avec parcimonie... Soit vous nagez, soit vous coulez. Faites-vous toucher deux fois et c'est la fin de votre aventure sous-marine.

NEW YORK CITY, WALL STREET, 1929

Kleindast a les gangsters dans sa poche, ils sont partout et surtout aux trousses de Walker. Les fusillades à partir de voitures sont monnaie courante

en 1929 et Kleindast essaie de contrôler la Bourse! Il n'est pas prêt d'abandonner: il envoie son double robotique sur les traces de Walker, et la poursuite se termine dans un entrepôt.

LAC DORTMUND, ALLEMAGNE, 1944

Kleindast a un plan de génie pour s'emparer des trésors et des œuvres d'art allemands et ensuite attendre 2005 afin de profiter de leur valeur maximum! Vous devez retrouver les deux camions qui les transportent et les amener aux troupes alliées qui sont en train d'arriver.

L'USINE "LAVAGE DE CERVEAU", LOS ANGELES, 2117

Walker se retrouve dans le seul endroit où il peut arrêter Kleindast: sa chaîne de production "Lavage de cerveau", juste avant que ses produits n'envahissent le marché. Vous devez affronter des hordes de robots avant d'arriver au sanctuaire de Kleindast. Mais, n'oubliez pas de garder de l'énergie pour la bataille finale: vous et Kleindast vous livrerez un duel en jet-pack sans merci dans le ciel de L.A.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Ce produit est garanti pendant une période édictée par la loi de votre pays. Cela n'affecte en rien vos droits statutaires.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. ne donne aucune garantie expresse ou implicite concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier.

I N H A L T

Vor dem Spielen 19

Steuerungen 19

Spielmenü 20

Spielstart 20

Optionen 20

Spielbildschirm 21

Waffen 21

Levels 22

E I N N E U E S Z E I T E R L E B N I S !

Max Walker und der Zeitkontrollkommission (TEC: Time Enforcement Commission) war es zu verdanken, daß das von Professor Kleindast entwickelte Zeitreisesystem nicht in die Hände von Senator Aaron McComb gefallen war. Durch die Entwicklung des neuen Sicherheitssystems Timescan, mit dem jeder, der versucht, den Lauf der Geschichte zu ändern, sofort aufgehalten werden kann, wurde Max Walker jedoch überflüssig. Nach seinem letzten Routineeinsatz bereitete er sich auf den Auszug aus seinem Büro vor, als er plötzlich ein neues Logo auf den elektronischen Geräten der Firma bemerkte: HKE - Hans Kleindast Electronics Inc...

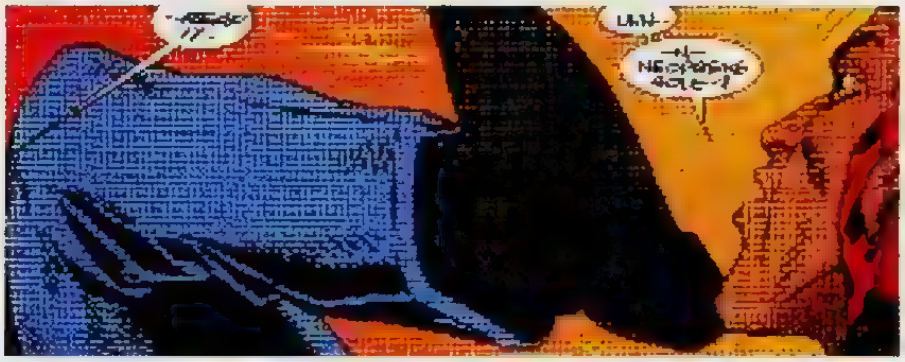
Der Erfinder des Zeitreisens war also doch nicht tot. Er hatte das erste Experiment überlebt. Plötzlich wurde Walker teleportiert... Er findet sich selbst in einem modernen Gebäude wieder, umgeben von bewaffneten Wachen, die ihn zu Kleindast bringen. Kleindast rühmt ihn als den letzten Menschen, der in der Lage ist, durch die Zeit zu reisen. Er behauptet, Herrscher über die moderne Technologie zu sein, der einzige, der in der Lage sei, eine Erfindung wie das Zeitscan-Gerät zu machen, und seit dessen Inbetriebnahme auch der einzige, der ungestraft durch die Zeit reisen kann.

Doch sein Status als Herr über die Zeit langweile ihn. Er brauche einen ebenbürtigen Gegner, mit dem er sich auf dem Schachbrett der Jahrzehnte messen könne. Kleindast gibt Walker ein Zeitkontroll-Armband und erklärt: "Die Jagd beginnt!"

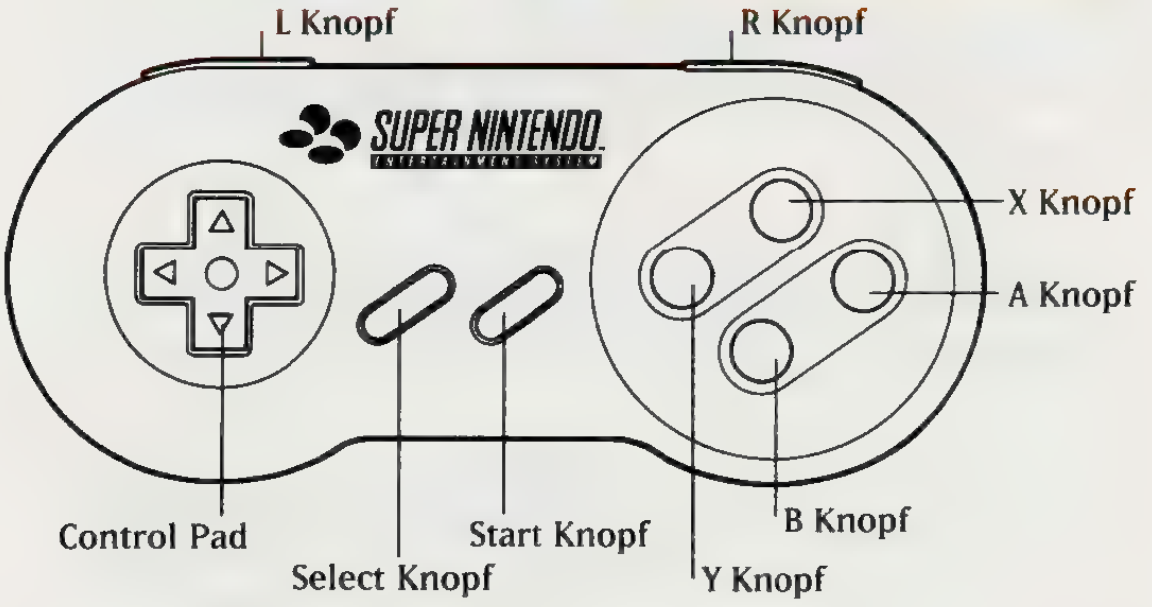
Kaum hat Walker sich das Armband um sein Handgelenk geschnallt, da wird er auch schon von den Wachen in eine Zeitkapsel geschubst. Die Triebwerke werden aktiviert, und Walker ist auf seinem Weg durch die endlosen Korridore der Zeit, zum gefährlichsten Einsatz seines Lebens.

VOR DEM SPIELEN

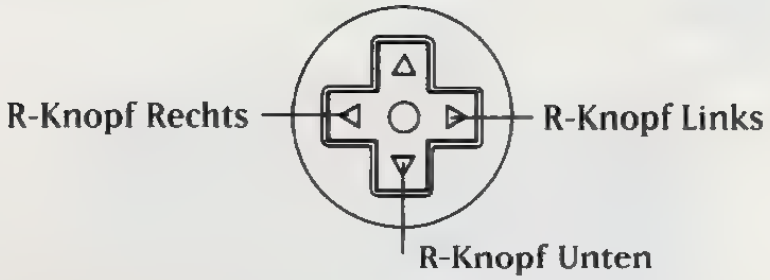
1. Schalten Sie Ihr Super Nintendo Entertainment System aus, indem Sie den POWER-Knopf vom Spielmodul-Einschub wegschieben. Schließen Sie ein Spielsteuergerät an Ihr System an.
2. Legen Sie das TIMECOP-Game Pak mit dem Etikett nach vorn in den Einschub.
3. Schalten Sie Ihr Gerät ein, indem Sie den POWER-Knopf in Richtung des Spielmodul-Einschubs bewegen.
4. Sobald der Titelbildschirm erscheint, können Sie durch Drücken von START mit dem Spielen beginnen.



STEUERUNGEN



BEWEGEN:	R-Knopf LINKS oder RECHTS drücken; Zum Ducken R-Knopf UNTEN drücken.
UPPERCUT:	LINKEN oder RECHTEN Knopf drücken.
KICKEN:	Knopf A drücken.
SPRINGEN:	Knopf B drücken.
SCHLAGEN:	Knopf X drücken.
SCHIESSEN:	Knopf Y drücken.
BOMBE BENUTZEN:	SELECT drücken.
SPIEL UNTERBRECHEN:	START drücken.



DAS SPIEL

SPIELMENÜ

Wollen Sie auf dem Hauptmenü des Spiels eine Option wählen, dann drücken Sie den R-Knopf OBEN oder UNTEN, um die Markierung auf die gewünschte Option zu bewegen, und betätigen Sie anschließend einen BELIEBIGEN Knopf, um die Wahl zu bestätigen.

SPIELSTART (START GAME)

Drücken Sie einen beliebigen Knopf, um die Reise in die Zeitlosigkeit zu beginnen.

OPTIONEN (OPTIONS)

Drücken Sie einen beliebigen Knopf, um die Optionen zu sehen.

[IN DIESER VERSION DES SPIELS NICHT AKTIVIERT]

SPIELBILDSCHIRM

PUNKTE (SCORE)

Hier können Sie ablesen, wie gut Sie im Rennen gegen die Zeit bisher abgeschnitten haben.

GESUNDHEIT (HEALTH)

Ein Zeitreisender braucht genügend Energie, um an seinen Bestimmungsort gelangen zu können.

VERBLEIBENDE LEBEN (REMAINING LIVES)

Sie können Zeitreise-Energie verwenden, um Ihre Lebenskräfte aufzustocken.

VERBLEIBENDE ZEIT (TIMES REMAINING)

Sie haben nur eine begrenzte Menge Zeit in jedem Sektor!

VERBLEIBENDE SCHUSSZAHL (GUN SHOTS REMAINING)

Soviel Schuß Munition haben Sie noch in Ihrer Pistole.

VERBLEIBENDE BOMBEN (BOMBS REMAINING)

Dies ist die Anzahl der Bomben, die Ihnen noch zur Verfügung stehen.

WAFFEN (WEAPONS)

Sie beginnen das Spiel mit einem Standardgewehr (auf manchen Levels auch mit einem Sub-Maschinengewehr)

BOMBE (BOMB)

Das Abfeuern der TEC-Wellenbombe wird nur in außergewöhnlichen Situationen empfohlen.

LEVELS

WASHINGTON, DC, TEC-HAUPTQUARTIER - 2005

Erleben Sie die Gegenwart - und Kleindasts dunkle Doppelrealität! Wenn Sie erst einmal an den Sicherheitswachen vorbeigekommen sind, steht Ihnen der Weg in die Sperrzone des TEC-Hauptquartiers offen... Überwältigen Sie die restlichen Schlägertypen, und entdecken Sie Kleindasts Pläne zur Beherrschung der Welt...

ANDREAS-GRABEN, IN DEN TIEFEN DES OZEANS - 1945

Kleindast hat die Absicht, ein Vermögen im Ozean zu erlangen! Er benötigt die seltenen Unterwassermetalle für die Perfektionierung einer revolutionären elektronischen Komponente. Um Kleindasts Armee (und die Tintenfische) zu vernichten, müssen Sie Ihre Füße und Ihre altbewährte Pistole nutzen. Setzen Sie Ihre Munition sinnvoll ein... es geht um Leben und Tod! Nur zwei Treffer, und Ihr Unterwasser-Abenteuer geht den Bach runter.

NEW YORK CITY, WALL STREET - 1929

Kleindast hat die Gangster auf seiner Seite. Sie sind überall, und vor allem sind sie hinter Walker her. Schüsse aus vorbeifahrenden Autos sind in dieser Version des Jahres

1929, in der Kleindast selbst die Börse regiert, nichts Ungewöhnliches! Ihr Gegner wird nicht klein beigeben. Er schickt sein Roboterdouble los, um Walker in eine Lagerhalle zu jagen.

DORTMUND, DEUTSCHLAND - 1944

Kleindast hat den genialen Plan, die Diamanten und Kunstschätze der Deutschen zu horten, um sie im Jahr 2005 zu Höchstpreisen zu verkaufen! Ihr Auftrag besteht darin, die zwei Wagenladungen voller Schätze zu finden und sie den Alliierten zu übergeben.

LOS ANGELES, "BRAINBLAST"-FABRIK - 2117

Walker wird an den einzigen Ort versetzt, an dem er Kleindast aufhalten kann: das "Brainblast"-Fließband, von dem schon bald die ersten Produkte rollen sollen. Sie müssen jedoch erst eine Horde von Robotern bekämpfen, bevor Sie in das Innere von Kleindasts Heiligtum eindringen können. Verausgaben Sie sich nicht zu früh, denn der größte Kampf steht Ihnen noch bevor: Sie gegen Kleindast, beide bepackt mit einem Düsen-Antrieb, in einem Duell hoch über den Dächern von Los Angeles.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.
Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.
Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.
Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Die Garantiezeit für dieses Produkt ist abhängig von den Gesetzen Ihres Landes. Ihre gesetzlich vorgeschriebenen Rechte werden dadurch nicht beeinflußt.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. übernimmt keine ausdrücklichen oder implizierten Garantien in bezug auf dieses Handbuch, seine Qualität, handelsübliche Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck.

90 Day Limited Warranty

JVC Musical Industries, Inc. warrants to the original purchaser of this JMI software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This JMI software program is sold "as is" without express or implied warranty of any kind, and JMI is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. JMI agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its options, free of charge, any JMI software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the JMI software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE JMI. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL JMI BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE JMI SOFTWARE PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limited or incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which may vary from state to state.

JVC Musical Industries Europe Ltd
4F, 17/18 Henrietta Street
Covent Garden
London
WC2E 8QX

TIMECOP™ Videogame program © 1995 Victor Entertainment, Inc. Timecop™ Artwork Logo © 1995 Largo Entertainment, Inc. Tec Logo © 1995 Largo Entertainment, Inc. Timecop™ Comic Book Artwork © 1995 Dark Horse Comics, Inc. And Mark Verheiden. Additional Comic Artwork © 1995 Victor Entertainment, Inc. All rights reserved. Largo Entertainment, Inc. And VIctor Entertainment, Inc. Are Licensees of Dark Horse Entertainment, Inc., owner of the trademark, Timecop™.

Licensed to JVC MUSICAL INDUSTRIES, EUROPE LTD

JVC Musical Industries Europe Limited

17/18 Henrietta Street

Covent Garden

London WC2E 8QX

PRINTED IN JAPAN

IMPRIME AU JAPON